

ONTOLOGIJA NOGOMETNE IGRE

Ante Akrap

Sveučilište u Splitu
Katolički bogoslovni fakultet
ante.akrap@st.t-com.hr

UDK: 111:796.332
Pregledni znanstveni rad
Rad zaprimljen 7/2018.

Sažetak

Ovaj rad obrađuje igru i nogomet kao filozofski problem. Svrha je čitanje nogometne igre ontološkim ključem. U prvome dijelu govori se o igri kao fenomenu ljudskoga postojanja koji je sastavni dio ontološke strukture čovjeka, jedna od temeljnih odrednica koje ga definiraju, forma u kojoj život živi samoga sebe. Filozofija se od svojih samih početaka bavila igrom kao specifičnom ljudskom djelatnošću neodvojivom od ljudskoga bivstvovanja. Tu svakako spadaju igre loptom te stoga u drugome dijelu i donosimo kratak povijesni presjek i razvoj igre s posebnim naglaskom na nogomet. Premda se nogomet promatra kao globalni fenom koji je sam po sebi razumljiv, sagledan u svojoj dubljjoj analizi otvara mnoga pitanja koja su plod različitih pristupa i gledanja na jedan jedinstveni događaj; stoga je treći dio ovoga rada posvećen ontološkoj strukturi nogometa, njezinim ključnim svojstvima, zanimljivošću, neizvjesnosti i pristupačnosti svima, koje ga guraju na vrh popularnosti svih sportova i čine najvažnijom sporednom stvari na svijetu. U ovom dijelu ontologija nam služi pri opisivanju i razumijevanju same nogometne igre, koja je postala metaforom našega života.

Ključne riječi: igra, nogomet, ontologija, lopta, neizvjesnost, zanimljivost, metafora

UVOD

Nogomet nije samo sportski, sociološki, politički, gospodarski nego i filozofski problem. Naime o nogometu možemo govoriti u sklopu različitih filozofskih disciplina: epistemologije, logike, etike, antropologije pa i ontologije. Sport kao tjelesna aktivnost tijesno je povezan s filozofijom koja je misaona aktivnost, stoga nas ne čudi velika strast prema nogometu mnogih filozofa, osobito Alber-

ta Camusa, koji mu kao fenomenu pripisuje odgojnu funkciju.¹ U antropološkom smislu čovjek se mora igrati, kroz igru izražava svoju osobnost i svoje potencijale, prepoznaje se kao osoba i kao mogućnost. Premda općenito mislimo da je igra zabava i razonoda koja ispunjava različite praznine našeg života, ona u prvom redu ima iznimno važnu odgojnu vrijednost. U pitanju je vrsta treninga, pripreme za život odrasle osobe. Svoja najranija iskustva čovjek stječe kroz igru i tako je igra jedan od prvih načina učenja, koji omogućuje svakome čovjeku da razvija samopouzdanje, samosvijest, emocionalnu i psihičku stabilnost. Ona je ontološka struktura čovjeka, jedna od osnova koja ga definira; bez igre čovjek ne bi bio čovjek. Kao apriorna sastavnica čovjeka igra u sebi nosi mogućnost spoznaje samoga sebe, ali i razumijevanja drugih, postaje društveni fenomen, simbol društvene povezanosti i zbližavanja ljudi. „Sport has the power to change the world” – „Sport ima moć mijenjati svijet”, riječi su koje je na otvaranju Svjetskog nogometnog prvenstva u Južnoafričkoj Republici godine 2010. izrekao južnoafrički predsjednik Nelson Mandela.

Nogomet je najpopularniji i najdominantniji sport u svijetu zbog osnovnih značajki koje ga krase: pristupačnost svima i jednostavnost. Kad govorimo o nogometu pod plaštem ontologije, raspravljamo o tome što nogomet jest, a što nije, koje su njegove identitetske posebnosti, šarm njegove specifičnosti. Sukladno ontološko spekulativnoj viziji nogometa, urugvajski novinar i romanopisac Eduardo Galeano, u knjizi *Sjaj i bijeda nogometne igre* piše: „Igra nogometa jedno je ozbiljno putovanje od zadovoljstva do zadaće (dužnosti). Nažalost postao je industrija i na taj način izgubio radost ljepote koja se rađa iz radosti igranja radi igranja.”² Što doista igru čini igrom i nogomet nogometom, pokušat ćemo odgovoriti u ovom članku.

¹ Pišući o Camusovu odnosu prema nogometu, mnogi autori citiraju „njegove” riječi: „Sve što sam naučio o životu, naučio sam na nogometnom terenu”, no nitko ne navodi izvor. Albert Camus je kao mladić bio nogometni vratar u Racing Univesitaire u Alžiru. Deset godina poslije prebacio se u Pariz, morao je tražiti novi klub, ali ovaj put ne više kao vratar nego kao zadnji branič. No tuberkuloza je prekinula svaku njegovu osobnu sportsku ambiciju, ali ne i duh i opijenost nogometom, te zatim iz te nedvojbene zanimljivosti (kao što je zanimljivo i nažalost rijetko da nogometaši završe filozofski fakultet) nastoji razviti neku „filozofiju nogometa”. Usp. J. Marias, *Selvaggi e sentimenti: parole di calcio*, Einaudi, Torino, 2002.

² E. Galeano, *Splendori e miserie del gioco del calcio*, Sperling&Kupfer, Milano, 2009., 2.

1. IGRA KAO FENOMEN LJUDSKOGA POSTOJANJA KOD EUGENA FINKA

Igra kao bitna funkcija života definira čovjeka kao *Homo ludens*. Za nizozemskog povjesničara filozofije Huizingu ona je starija od kulture, nadilazi granice čisto fizičkoga djelovanja. Ona je smisljena funkcija, ne počiva na racionalnome, jer bi se tako ograničavala samo na svijet ljudi. Igramo i znamo da se igramo, svjesni smo toga, spoznajemo duh, nismo samo razumska bića nego i više od toga jer je igra nerazumna.³ Kao samostalna kategorija⁴ igra se suprotstavlja zbilji, ona je ne-zbilja, ali se za nju ne može reći da je neozbiljna, jer može biti, doista, vrlo ozbiljna. Povezana je s drugim kategorijama života koje su obuhvaćene pojmom ne-zbilje, smijehom, razonom, šalom, komičnim, ludošću, ali se ne može poistovjetiti ni s jednim od navedenih pojmova.⁵ Za njemačkog filozofa Eugena Finka igra je jedan od osnovnih fenomena ljudskoga postojanja. Ono što je takvom karakterizira jest njezin karakter koji se sadržajno iscrpljuje u bezbrižnosti, nesvrhovitosti, nekorisnosti i trajnoj prisutnosti (prezentnosti). Beskorisnost ljudske igre nema negativni karakter od samoga početka kao neum ili ropski duh. Nekorisna stvar ima autentičnost, ima nepatvorenost, a ne ono što je učinjeno korisnim za bilo koju svrhu izvan igre, kao što je jačanje tijela, postizanje rekorda, iskorištavanje vremena. Igra je ontološka struktura čovjeka, jedna od osnova koja ga definira, bez igre čovjek ne bi bio čovjek. Prihvatimo li ovo metafizičko stajalište, onda je igra apriorna sastavnica čovjekove prirode neovisna o ostalim stvarima čovjekova svijeta i kao takva u sebi nosi mogućnost spoznaje samoga sebe, ali i razumijevanja drugih.⁶ Čini se da je igra na prvi pogled oslobođena bilo kakve intelektualne komponente i da ne treba tražiti poveznicu između mišljenja i same igre. Igra zazire od pojma i traži svoju slobodu koja proizlazi iz sfere djelovanja,⁷ okrenuta je prema zadovo-

³ Usp. J. Huizinga, *Homo ludens*, Naprijed, Zagreb, 1992., 9-11.

⁴ „Igra je slobodno djelovanje za koje osjećamo da 'nije tako zamišljeno' i da je izvan običnoga života i da usprkos tomu može igrača postupno zaokupiti, uz koje nije vezan nikakav materijalni probitak, a niti se njime stječe ikakva korist, koje protječe u vlastitom i određenom vremenu i prostoru, koje se odvija po određenim pravilima i oživotvoruje društvene veze, a ono samo rado se obavlja tajnom ili se preoblačenjem izdvaja od običnog svijeta kao nešto zasebno.” J. Huizinga, *Homo ludens*, 19.

⁵ Usp. J. Huizinga, *Isto*, 13-14

⁶ Usp. Eugen Fink, *Osnovni fenomeni ljudskoga postojanja*, Nolit, Beograd, 1984., 303-317.

⁷ „Smisao igre nije nešto drugo od igre - igra nije sredstvo, oruđe, nije prilika da se izrazi neki smisao. Ona je sama sebi smisao. Igranje je u samome sebi i kroz

ljenju unutrašnjih potreba, žudnje za ugodom i razonodom koja je usko vezana uz kulturološki perceptivni proces u realizaciji vlastite osobnosti. Odnos mišljenja i igre njemački filozof E. Fink obrazlaže riječima: „Mišljenje vrijedi kao previše ozbiljna stvar da bi se moglo usporediti s igrom. Igra je po iskonu nenaklonjena mišljenju, ona zazire od pojma. Ona gubi svoju slobodu, svoju neprekinutu impulzivnost, kada je pokušavamo zaogrnuti pojmovnom mrežom. Dok se čovjek igra, on ne misli i dok misli, on se ne igra. Ovo vrijedi kao tekuće mišljenje o odnosu igre i pojma.”⁸ Fink određuje čovjeka sredstvima ontologije, a zajednicu sredstvima kozmologije.⁹ Promatra čovjeka u odnosu na cjelinu bivstvujućega, pri čemu taj odnos izražava njegovu supstancijalnu bit koja nije u njemu, nego je traži dokle god je živ. Svih pet osnovnih fenomena postojanja (*rad, smrt, ljubav, vlast i igra*) isprepleteni su jedan s drugim, a igra je sama u sebi ogledalo svih, čak i sebe same. To je čini posebnom i jedinstvenom. Predočavanje, kao načelni karakter, dovodi je do stanju da drugačije ispuni (slobodno) vrijeme nego ostali fenomeni ljudskoga postojanja.¹⁰ Igra se u slobodno vrijeme. Slobodno vrijeme je društveni fenomen koji otvara čovjeku velike mogućnosti za realizaciju svojih potreba, ali i osobnih interesa. Tu do izražaja dolaze stvaralačka i kreativna moć pojedinca. Slobodno vrijeme čovjek posjeduje u onoj mjeri u kojoj je oslobođen od nužnosti elementarnih potreba i prisile društvenih nužnosti.¹¹ Ako slobodno vrijeme shvatimo kao prostor samoaktualizacije i ostvarenja osobnosti, lako je primijetiti odnos smislenosti igre i slobodnoga vremena. Slobodno vrijeme posvećeno igri jest stvaralačko ostvarivanje života, stvaralačko istraživanje jedne imaginarne proizvodnje, koje nas kao smisleno predočavanje postojanja u stanovitoj mjeri oslobađa od odlučениh situacija naše životne povijesti.¹² Igramo li se jer imamo slobodno vrijeme - ili imamo slobodno vrijeme jer se igramo? Potražimo li odgovor na području ontologije, dolazimo do zaključka da igra ne egzistira u vremenu, nego vrijeme u igri; tko okreće ovaj odnos, doki-da pravu stvarnost.

sama sebe smisleno. Oni koji se igraju kreću se u smislenoj atmosferi svoje igre.” Eugen Fink, *Osnovni fenomeni ljudskoga postojanja*, 320.

⁸ Isto, 319.

⁹ Usp. Milan Uzelac, Intersubjektivitet i svet, *Filozofska istraživanja*, (1988.) 27, 1246.

¹⁰ Usp. Eugen Fink, *Osnovni fenomeni ljudskoga postojanja*, 335.

¹¹ Usp. Isto, 336-338.

¹² Usp. Isto, 339.

1.2. Igra - događaj kretanja, nit vodilja ontološke eksplikacije - Gadamer

Gadamer u svojoj analizi pojma igre ističe da subjekt igre nisu igrači, već sama igra;¹³ time lišava čovjeka igračkog subjektiviteta da bi igru proglasio subjektom igre. Za igru je nebitno da postoji subjekt koji je igra, jer je ona uvijek događanje kretanja kao takvog. Ako se usredotočimo na uporabu same riječi „igra”, bilo u njezinom stvarnom bilo pak metaforičnom značenju (*igra svjetlosti, igra valova, igra riječi...*), zapažamo da je riječ o kretanju „tamo-amoo”, kojem Gadamer daje metafizički karakter i čini ga prvim uzrokom ontološke strukture „tubitka” (čovjek). Tako kretanje nije povezano s ciljem kojim završava, nego se obnavlja u stalnom ponavljanju.¹⁴

Sama igra je oblik događanja života, jedna od formi u kojoj život živi samoga sebe. Ona ima primat u odnosu na igračevu svijest, ima svoju vlastitu bit, svoju svetu ozbiljnost, koja je nužna da bi igra bila sasvim igra. Igra ispunjava svoju svrhu samo ako se igrač izgubi u igri. Ona je ograničena na to da predstavlja sebe, nije određena ni nekom koristi ni ciljem koji bi bio neovisan o igri. Igranje je uvijek igranje nečega. Način bivstvovanja igre sličan je načinu kretanja prirode čija je opća ontološka značajka samopredstavljanje. Igrač postiže osobno samopredstavljanje, jer time što igra on nešto predstavlja. Igrajući se, čovjek potvrđuje radikalnu podređenost postojećem svijetu iz kojega proizlaze pravila igre koja čine bit igre. Ta opća zakonitost vrijedi kad god postoji neka igra. Čovjekova igra zahtijeva mjesto za igru, zatvoreni svijet koji se suprotstavlja svijetu ciljeva. Prostor u kojem se igra odigrava, određen je prirodom same igre i ograničen je više nutarnjim poretком koji određuje kretanje igre negoli granicama slobodnog prostora koje izvana ograničava kretanje.¹⁵ Nasuprot tim općim određenjima, za čovjekovu igru karakteristično je da ona nešto igra, da je igranje nečega jer je njezina bitna odrednica kao kretanja tamo-amoo određuje kao jednu vrstu ponašanja među drugim vrstama ponašanja, koja oslobađa čovjeka napeitosti koju osjeća u svom svrhovitom ponašanju.¹⁶

Razvidno je da subjektivno razlikovanje samog sebe od igre - u čemu se i sastoji igranje pred gledateljima - nije pravo bivstvovanje

¹³ „Pravi subjekt igre nije igrač, već sama igra. Igra je ono što obuzima igrača, što ga uvlači u igru i što ga drži u igri.” Hans-Georg Gadamer, *Istina i metod*, Fedon, Beograd, 2011., 155.

¹⁴ Usp. Hans-Georg Gadamer, *Istina i metod*, isto, 151.

¹⁵ Usp. *Isto*, 150-157.

¹⁶ Usp. *Isto*, 156.

igre. Igra je svoja vlastita mjera i ne mjeri se ničim što je izvan nje.¹⁷ Privlačnost igre, njezina draž, sastoji se u tome da ona zagospodari igračem, kojega u potpunosti obuzima. No, unatoč tome, čovjek je taj koji bira igru i koji svoje igranje jasno odvaja od svoga običnog ponašanja. Čovjek uživa u ovoj slobodi odlučivanja premda je ta sloboda ugrožena i ograničena.¹⁸ Igra svoje puno bivstvovanje postiže samo kada se igra.

2. NOGOMET I FILOZOFIJA

Filozofija i nogomet dva su različita svijeta, ali i dvije različite potrebe čovjeka za razmišljanjem, opuštanjem, zabavom, odmorom. Dok se nogomet ponajprije odnosi na razvijanje i njegovanje tjelesnih sposobnosti čovjeka, filozofija, kao ljubav prema mudrosti, usmjerena je prema slobodi mišljenja. Nogomet je u suvremenoj kulturi simbol utopije, posljednja predstava svetoga u našem vremenu.¹⁹ Od samoga početka filozofiranja, kroz cijelu povijest, razvija se značajna tradicija mišljenja koja uzvisuje „igru“, dimenziju igranja kao specifičnu ljudsku djelatnost, neodvojivu od čovjekova bivstvovanja. Grčki filozof Platon u *Zakonima* piše: „Svatko mora provesti svoj život uz neke igre, pjesme i prinošenje žrtava, tako da može stjecati naklonost bogova, neprijatelje odbijati i u borbi pobjeđivati.”²⁰ Platon ljudski život vidi kao igru, a ljude kao igračke bogova, igra ga čini bićem dostojnim uvažavanja od strane bogova i igra sudbonosnu ulogu u njegovu životu jer je sadržana u prinošenju žrtava, pjevanju i plesu, s ciljem da mu bogovi budu milostivi i odbiju njegove neprijatelje. Ovdje na vidjelo izlazi ritualni karakter igre. Ta se tradicija nastavlja i u srednjem vijeku, koji igru kugle (lopte) smatra simbolom beskonačnosti (vječnosti) i najuzvišenijim pokretom duše, posebnošću kojom čovjek nadvisuje sva ostala živa bića. Kardinal i filozof Nikola Kuzanski u djelu *De ludo globi - O igri kugle* (1463.) piše da su „lopta i njezino kretanje proizvod uma, da nijedna nerazumna životinja ne pravi loptu koju bi potom na određen način usmjeravala ka cilju” te da je „igra takvo ljudsko djelo kojim čovjek nadilazi sva živa bića našega svijeta”.²¹ U igri loptom Nikola Kuzanski daje svoje

¹⁷ Usp. *Isto*, 162.

¹⁸ Usp. *Isto*, 155.

¹⁹ Cesare Prandelli - Giuseppe Calabrese, *Il calcio fa bene*, Giunti, Firenze, 2012., 7.

²⁰ Platon, *Zakoni*, 803E, BIGZ, Beograd, 1971., 278.

²¹ Milan Uzelac, *Filozofija igre Nikole Kuzanskog*, elektronsko izdanje, str. 4.

tumačenje svijeta. Igra simbolizira kozmičku igru i izraz je jedinstva stvari, cjeline, izraz poretka svijeta. Vidljiva lopta samo je lik nevidljive lopte koja postoji u umu stvoritelja. Čovjek u igri nadilazi vlastita ograničenja koja mu nameće nužnost, u igri dolazi do izražaja njegova sloboda i stvaralački potencijal naspram svijeta.

Kategorija supstancijalnosti igre nastavlja svoj hod i u modernu u djelima njemačkog filozofa Immanuela Kanta, koji igru definira kao djelatnost koja je sama po sebi ugodna, praćena osjećajem zadovoljstva, a spoznajnu funkciju zadobiva u *Kritici moći suđenja*.²² Ona je oslobođena ciljeva, potreba je čovjeka i njegova borba za opstanak i po tome se razlikuje u potpunosti od rada. Oslobođena je odgovornosti i posljedica, ona je „svrhovitost bez svrhe” djelatnost koja je sama po sebi ugodna.²³

Čovjek u igri pronalazi dovršenje vlastitog identiteta. Igra je srasla s njime i neodvojiva je od njegova života. Najviši je stupanj ljudskosti za njemačkog književnika Friedricha Schillera, koji u djelu *O estetskom odgoju čovjeka u nizu pisama* iznosi tezu da je čovjek tek u igri čovjek, „on se igra samo ondje gdje je u punom značenju riječi čovjek, i samo je ondje sasvim čovjek gdje se igra”.²⁴ Igra postaje opća značajka čovjeka, što posebno dolazi do izražaja u dvadesetom stoljeću, u djelima Eugena Finka, Rogera Cailliasa, Johanna Huizinge i Alessandra Di Chiare, talijanskog filozofa, koji u igri prepoznaje temeljni egzistencijalni fenomen i ontološki cilj antropologije koja u sebi pronalazi izvore bića kao otvorenosti prema mogućnosti. U takvome ozračju nogometno iskustvo postaje nedvosmisleno sudioništvo u činu stvaranja.²⁵

Za njemačkog filozofa Eugena Finka igra je filozofijski problem unatoč tome što nam se čini da igranje i mišljenje pripadaju suprotstavljenim životnim stavovima. Fink kao sljedbenik Edmunda Husserla filozofiju tumači kao shvaćanje bitka. Razigrana naivnost igre, „zaražena bljedilom misli”, očevitno je ipak daleko od svakoga kritičkog i promišljenog preispitivanja stvari.²⁶ U svome promišljanu

²² Usp. Gordana Škorić, Aspekti pojma igre u estetici i antropologiji, u: *O sportu drugačije. Humanistički aspekti sporta*, Zbornik, Hrvatsko filozofsko društvo, Zagreb, 2014., 126.

²³ Usp. Immanuel Kant, *Kritika moći suđenja*, BIGZ., Beograd, 1975., 109.

²⁴ Friedrich Schiller, *O estetskom odgoju čovjeka u nizu pisama*, Scarabeus - naklada, Zagreb, 2006., 89.

²⁵ Usp. Elio Matassi, *Gioco, essenza dell'identità*, na: <https://www.ilfattoquotidiano.it/2012/09/24/gioco-essenza-dellidentita/362024/> (pristupljeno: 29. 4. 2018.).

²⁶ Filozofija je mogućnost konačnoga čovjeka, ona je shvaćanje bitka koje se kreće u pitanjima, sumračna svjetlost u kojoj jedno biće usred svih drugih bića, usađeno

o igri slijedi Heideggerove zamisli. U tekstu *Ontološko ustrojstvo metafizike* sam je Heidegger ustvrdio da je „bit bitka igra sama”.²⁷ Za Heideggera igra je bez onoga „zašto”. Sve stvari imaju temelj-razlog, biti i temelj-razlog je isto, ali bitak, onaj koji utemeljuje, sam, nema temelja. Bitak se odigrava kao bez-temelj onom igrom koja nam, kao sudbina u igri, dodjeljuje bitak i temelj.²⁸

Dakako, filozofija je bliska svim životnim fenomenima u kojima se doživljava neposrednost našega življenja, njoj je stalo da razumije i pojmi i one fenomene koji se odlikuju elementarnom neupitnošću. Igra je rubni fenom u krajoliku čovjekova života koji je određen i obilježen ozbiljnijim fenomenima, a pojavljuje se na periferiji ljudskoga života kao ono što je „neozbiljno”, „neobvezujuće”, kao povremeno popuštanje životne napetosti, kao „stanka” i „odmor”, kao zabava za besposlene sate, kao zbijanje šala i nered pun užitka. Ona se suprotstavlja ozbiljnosti života, brizi i radu, skrbi za spasenje duše.²⁹

Zadaća je filozofije da pita o svemu onome što pozitivna pojedinačna znanost ostavlja po strani, što prešutno „pretpostavlja”. Stoga filozofijsko pitanje o igri izgleda sasvim moguće i smisljeno.³⁰

Čovjek je biće u svijetu i time je obilježeno i određeno sve njegovo djelovanje. On pripada otvorenosti prema svijetu, egzistira u ekstatičnoj okrenutosti neizmjerljivoj širini univerzuma koja kruži oko njega, egzistira kao razumijevanje bitka.³¹ Čovjek traži smisao, ne može se zadovoljiti jednostavnim pojavljivanjem na zemlji, pita o onome zašto i čemu. Ta napetost neizvjesne potrage za srećom zasjenjuje sva njegova djela i dane, i u dubljem smislu čini sve ono što nazivamo „ozbiljnost života”. Svako čovjekovo djelovanje kojem vidimo nekakav smisao nazivamo ozbiljnim, a svaka je njegova radnja gesta smisla koja upućuje na cjelinu tubitka i konačnu svrhu koja njome vlada. No ovakvom djelovanju ili pak činjenju suprotstavljeno je neozbiljno činjenje, koje svoj smisao ne dobiva iz arhitektonskih raščlanjena ukupnoga sklopa čovjekovih svrha, nego se u određenoj mjeri pojavljuje „bez smisla”. Takvo djelovanje ima neobvezatan

u prirodu, nastoji razumjeti i pojmiti sebe i sve stvari u univerzumu. Filozofija je samointerpretacija čovjekova tubitka i njegova boravka u svijetu. Usp. E. Fink, *Igra kao simbol svijeta*, Demetra, Zagreb, 2000., 7-8.

²⁷ M. Heidegger, *Identität und Differenz*, Günther Neske Verlag, Pfullingen, 1957., 64, preuzeto od: Mihaela Girardi-Karšulin, *Eugen Fink, Igra kao simbol svijeta*, Demetra, Zagreb, 2000., recenzija, u: *Prolegomena* 2 (2003.) 1, 79.

²⁸ M. Heidegger, *Der Satz vom Grund*, Neske, Pfullingen, 1957., 188, preuzeto od: Mihaela Girardi-Karšulin, *Eugen Fink, Igra kao simbol svijeta*, 80.

²⁹ Usp. E. Fink, *Igra kao simbol svijeta*, 1-3.

³⁰ Usp. *Isto*, 29.

³¹ Usp. *Isto*, 57-58.

karakter, nije izvedeno iz ukupne nakane, iz životnoga nacrtu, stoga je i „nesvrhovito”. Igra je upravo takva radnja. Ono što se čini u samoj igri, nije ozbiljno, nema težinu i teret čovjekove zbiljnosti kao zadaće samoozbiljenja.³² Razumljivo je da Fink ovdje ne govori samo o igrama koje su okrenute tjelesnoj vještini, okretnosti i snazi nego o igri koja zahvaća cjelokupno čovjekovo življenje.

Čovjekova je igra poseban i osebujan način društveno egzistentnog odnosa prema svijetu. Igrajući se, čovjek ne ostaje u sebi, ne ostaje u zatvorenome krugu duševne nutrine, već zapravo ekstatično izlazi iz sebe u kozmičkoj kretnji i smisleno tumači cjelinu svijeta. U čovjekovoj igri mogu zasjati momenti svijeta, ali su prelomljeni - prelomljeni dvojstvom zbiljnosti i nezbiljnosti koje se ukršta u igri. Čovjekova je igra, dakle simbol svijeta.³³ „Nezbiljnost” je bitna, temeljna crta čovjekove igre. I nije tek jedna od temeljnih crta, već temeljna crta koja je određuje. Nitko neće osporiti da je igra kao igra zbiljsko, da se pojavljuje usred ozbiljnih životnih djelatnosti, ali zbiljnost igre kao takve određena je upravo temeljnom crtom ne-ozbiljnoga činjenja kao-da. Igra je iluzijska parafraza čovjekova samoozbiljavanja. U igri uživamo mogućnost da vraćamo izgubljene mogućnosti, da dospijevamo u otvorenost jednoga neutvrđenoga i nevezanoga načina egzistencije. Možemo zbaciti breme vlastitog životopisa, možemo birati što želimo biti, možemo uskočiti u svaku ulogu tubitka. Ali ne možemo to stvarno i uistinu, već samo „prividno”, našem stvarnom odlučenom životu možemo umaknuti jedino u iluziji. Oslobođenje je puki san. Bijeg u igru premješta nas u „neozbiljnost”. Neozbiljnost igre sastoji se najviše u tome da iluzijski oponašamo upravo ozbiljnost života. Igra je imitacija u prostoru imaginarnoga. Igra tako u svome zbiljskome bitku nosi kao konstitutivnu crtu prividnu parafrazu ozbiljnog života.³⁴ Gdje god se filozofijski pitamo o igri, gdje to pitanje povezujemo s općenitim problemom bitka, upravo tu moment zbiljske „nezbiljnosti”, čudesnog križanja bitka i privida, zahtijeva pojmovno svladavanje. Igra - kao takva čudna stopljenost „bitka” i „privida” - na neki je način prividni bitak i bićevni privid,³⁵ stoga je „svako igranje magijska proizvodnja nekoga paralelnoga svijeta”.³⁶ Jedino u prostoru igre nesvjesno (podsvijest) može slobodno stvarati i izgrađivati, iskušavati moć mašte. Metafizičko tumačenje igre uvijek iznova kruži oko nadilaženja same igre

³² Usp. E. Fink, *Igra kao simbol svijeta*, 80-81.

³³ Usp. *Isto*, 259-273.

³⁴ Usp. *Isto*, 83-90.

³⁵ Usp. *Isto*, 90.

³⁶ E. Fink, *Oaza sreće, misli za jednu ontologiju igre*, Revija, Osijek 1979., 22.

njom samom, oko momenta čudne transcendencije, ali je interpretira u smislu filozofijski mišljene *paideia*, kao privlačćeg i odgajajućeg približavanja istinskom bitku ideje.³⁷

2.1. Sport i nogomet

Pod pojmom sport podrazumijeva se fizička aktivnost ugodnog, dinamičnog i izrazito agonističkog³⁸ karaktera. Jednom riječju, sport se odnosi na sve vrste tjelesnog vježbanja, igre vještine i snage. Ne postoji, doista, nijedna vrsta sporta koja ne živi barem izdaleka od sposobnosti neposredne tjelesne kontrole, što osobito dolazi do izražaja u kolektivnim natjecanjima i borbama. To je vidljivo i u definiciji sporta američkog filozof P. Weissa kao „tradicionaliziranog skupa pravila primjerom dokazanih od strane ljudi koji pokušavaju biti uspješni u tijelu i kroz svoje tijelo”.³⁹ Priznanje važnost ljudskoga tijela u filozofiju unosi pariški filozof Maurice Merleau - Ponty. On tematizira ontologiju tjelesne egzistencije kao bitka u svijetu. Ne samo da imamo tijelo nego smo tijelo. Dakle, čovjekov se bitak realizira kroz tjelesnost i kroz svijet drugih. Temelj našega ljudskog identiteta jest činjenica da smo fizički objekti, od kojih svaki ima jedinstvenu lokaciju u prostoru i vremenu. „Mi sami u sebi nosimo trajni princip rastresenosti i vrtoglavice, koji je naše tijelo.”⁴⁰ Tako tjelesnost postaje osnovni element ljudske egzistencije, „tijelo je polazište naše najobuhvatnije i najopćenitije ekstrapolacije u cjelinu zbiljnosti”,⁴¹ napisat će njemački filozof Hans Jonas.

³⁷ Usp. E. Fink, *Igra kao simbol svijeta*, 126.

³⁸ Agon je princip borbe, nadmetanja, kojim je, u težnji za općim usavršavanjem, bio prožet svekoliki duhovni i tjelesni život antičkih Grka, a manifestirao se u natjecanjima svake vrste. Agon je postao integralni dio kulta i pojedinih svečanosti. U raznim gradovima ili mjestima kulta održavana su natjecanja, za takva natjecanja birali su se agonoteti, odnosno suci, koji su bili organizirani. Obavljao se i izbor borbi za javna natjecanja, postavljana su pravila po kojima su se odvijale pojedine igre. Posebno se to odnosilo na četiri periodičke svečane igre - Olimpijske, Pitijske, Istamske i Nemejske, koje dobivaju osobitu ulogu u razvijanju i unaprjeđivanju kulturnoga jedinstva starih Grka. Usp. Agonistika, u: *Enciklopedija fizičke kulture*, Jugoslavenski leksikografski zavod, Zagreb, 1975., 3.

³⁹ „Sport is a traditionalized set of rules to be exemplified by men who try to be excellent in and through their bodies.” Paul Weiss, *Sport: A Philosophic Inquiry*, Southern Illinois University Press, Chicago, 1967., 69. Paul Weiss začetnik je filozofije sporta kao zasebne filozofske discipline.

⁴⁰ Maurice Merleau - Ponty, *Fenomenologija percepcije*, IP „Veselin Maleša”, Sarajevo, 1978., 44.

⁴¹ Hans Jonas, *Das Prinzip Leben, Ansätze zu einer philosophischen Biologie*, Suhrkamp, Frankfurt a/M., 1997., 46.

Ljudski organizam dom je svakog čovjeka, u kojem se treba ugodno osjećati, stoga je tjelesno vježbanje nužna potreba za uravnoteženost čovjekova života. Sportske fizičke aktivnosti lišene su, u neposrednom smislu, nekog većeg utilitarističkog značenja, u principu ne donose nikakve neposredne materijalne koristi (izuzet profesionalni sport) i u njihovoj je osnovi inicijativa, zabava i razonoda. Naime o sport se može govoriti samo u okviru dobrovoljnosti pristupa i izbora. Odatle proizlazi pasioniranost i entuzijazam, koji karakterizira svaku sportsku aktivnost, usmjerenost prema sportskoj pobjedi bez obzira na uzrast i razinu utreniranosti. Ta naglašena odlučnost i težnja za „bržim, višim, snažnijim” (lat. *citius, altius, fortius*) traži od sportaša, u određenim trenucima, žrtvovanje do krajnjih granica mogućnosti. Sport je danas nesumnjivo društveni fenomen, raširena i popularna društvena pojava, sastavni dio kulture našeg vremena. Osim bioloških, iskonskih snaga koje su u svim epohama razvoja ljudskoga društva inicirale razne oblike tjelesnih aktivnosti, društveni razvoj davao je uvijek specifičan pečat i bitno utjecao na formiranje različitih sportskih grana i njihovo širenje. Tako je svako društveno uređenje razvoju sporta dalo svoje specifično obilježje. Danas se obično tvrdi da je Velika Britanija kolijevka sporta. No činjenica je da je sport svojim utjecajem snažno obilježio kulturu i civilizaciju kako starih Grka tako i Rimljana. U historiografiji sporta često se prešućuje postojanje spontanih narodnih oblika sportskih nadmetanja koji su se sačuvali do danas i koji su postojali mnogo prije organiziranog građanskog sporta. Životna borba za opstanak, borba s raznim osvajačima zahtijevala je jačanje borbene sprema i pomoću fizičke pripreme. I to je početak narodnih sportova, atletskih, borilačkih, streljačkih, konjičkih. Dakle, postoje različite vrste sporta, bilo pojedinačne ili pak grupne.

Francuski sociolog i esejist Roger Caillois⁴² u djelu *Igre i ljudi* razlikuje četiri osnovne kategorije igara, ovisno o tome prevladava li u njima natjecanje, slučaj, pretvaranje ili zanos - *Agon, Alea, Mimicry, Ilinx*. *Agon* je općeniti naziv za svaku borbu ili natjecanje, a posebno za sportske borbe. Jedna od najkarakterističnijih igara koja se svrstava u ovu kategoriju jest nogomet; *Alea* otkriva i ozna-

⁴² Roger Caillois, francuski sociolog i esejist, bavio se analizom „paroksističkih pojava” - snažnog proživljavanja nekoga osjećaja: rat, svetkovina, igra. U djelu *Igre i ljudi* (*Les Jeux et les Hommes*, 1958.) definira igru kao aktivnost koja je slobodna, izdvojena, neizvjesna, neproduktivna, propisana i fiktivna, izvor radosti i razonode. Po svojoj biti ona je posebno zanimanje, brižljivo *izdvojeno* od ostaloga života i odvija se u točno određenim granicama vremena i prostora. Igra je slobodna aktivnost. Igramo jedino ako želimo i kad želimo. Usp. Rože Kajoa, *Igre i ljudi*, Nolit, Beograd, 1965., 40.

čava igre u kojima je istaknuta naklonost sreće i sudbine. Kocka je tradicionalno simbol igara na sreću. *Mimicry* pripadaju igre kojima je jedini cilj oduševiti, zanimati i zabaviti gledatelje, kao što su kazališne predstave i igre na daskama. Temeljna uloga *Ilinx* (vrto-
glavica) jest poljuljati stabilnost percepcije i razumu jasne spozna-
je; ona kroz osjećaje, grč, zanos, vrtoglavicu udaljava čovjeka od
stvarnosti. Vidljivo je da se ova podjela kreće između dvije krajnje
osi, *paideia*,⁴³ koju Callois (Kajoa) poistovjećuje s razonodom, impro-
vizacijom i radošću, i *ludus* (igra), podvrgavanje proizvoljnim kon-
vencijama, pravilima. To je put koji ide od razuzdanosti do pravila.⁴⁴

Sportu je svojstveno da razvija radosni, poletni duh i inicijativu. On znatno utječe na moralno-voljne osobine, jer težnja za pobjedom, za postignućem viših rezultata, stimulira borbeni duh, mobilizira unutarnje snage, jača karakter i osobnost pojedinca. No, postoji i ona negativna strana sporta, kada glad za vrhunskim rezultatima i pobjedom odvedu pojedinca u zastranjenje u samoidolatriju i samo-
živost. Takav sport neće dati one vrijednosti koje mu se pripisuju i daleko je od poštene igre.⁴⁵ Igre loptom ostavile su neizbrisiv trag u povijesti ljudske civilizacije. Povijesno gledamo, može se reći da se igranje loptom prakticiralo kao sredstvo fizičkog vježbanja neko-
liko stoljeća prije Krista u kineskim vojnim kampovima. Lopka je bila od kože, ispunjena perjem ili ženskim vlasima. I stari su Grci poznavali igre loptom, koje su se zvale *episkyros* i *epikoinos*. U tim igrama nastupale su dva tima s istim brojem igrača. Igralište je bilo omeđeno dvjema poprečnim linijama, te srednjom linijom. Lopka se gurala rukama i nogama, a cilj je bio prebaciti je preko linije protivničke ekipe. Ta je igra prenesena iz Grčke u Rim, premda nikad nije postala dio olimpijskog popisa igara. U Rimu su je nazivali *harpastum* (grabiti) i igrala se malom punjenom loptom, za razliku od igre *calcio*, koja se igrala velikom loptom. Engleski povjesničari u 12. stoljeću spominju igru koju su rimske legije još mnogo ranije preni-
jele u Englesku. U četrnaestom stoljeću igre loptom bile su uobiča-

⁴³ *Paideia* (grč.), odgoj duha i vladanja Pojam koji označuje najprije proces obra-
zovanja i koji u sebi uključuje grčki ideal razvoja tijela i ljepote duha. On određuje
specifične ljudske oznake kao i ulogu humane ličnosti u državnoj zajednici. Sofisti su odbacili *paideia* kao privilegiranost izabranih. Oni su dokazivali da je
paideia svakome pristupačna tko hoće da uči. To je bila antiteza cjelokupnom
konzervativnom shvaćanju života i odgoja koji je u prvo vrijeme obuhvaćao samo
plemstvo. Sofističko opće prosvjetiteljsko djelovanje utjecalo je na mijenjanje
sadržaja pojma *paideia*, te je taj pojam postao sinonim znanstvenog i umjetničkog
obrazovanja. *Filozofijski rječnik*, ur. Branimir Donat, Nakladni Zavod Matice
Hrvatske, Zagreb 1989., 241.

⁴⁴ Usp. Rože Kajoa, *Igre i ljudi*, 44-59.

⁴⁵ Usp. Sport, u: *Enciklopedija fizičke kulture*, 301-305.

jene po gradskim ulicama, do te mjere da su ugrožavale sigurnost građana pa su prvi put zabranjene 13. travnja 1314. dekretom kralja Edvarda II. Tu se prvi put u modernom dobu susrećemo s pojmom nogomet (*football*). Naime, riječ je o jednoj gruboj i nasilnoj igri, na neki način sličnoj ragbiju. Najbližnji današnjem nogometu bio je *fiorentinski calcio*, koji se igrao u Firenci oko godine 1490. Dvije momčadi s istim brojem igrača igrale su na terenu koji je definiran i omeđen. Lopta se nije smjela nositi, već samo gurati nogama i rukama. U Engleskoj je zabrana igre loptom dokinuta 1650. i vrlo brzo se proširila po školama. Nekih posebnih pravila za tu igru nije bilo, osim što se nije smjelo igrati rukama. Godine 1855. osnovani su prvi engleski nogometni klubovi, u Sheffieldu i Cambridgeu. Tako u 19. stoljeću u industrijskoj i modernoj Engleskoj fenomen nogometa i sporta dobiva današnja svojstva i izgled.⁴⁶

Nogometna igra započinje onoga trenutka kada netko udari loptu nogom. To središnje značenje sačuvano je u nazivima ove igre u mnogim europskim jezicima, tako u engleskom *football*, u njemačkom *Fußball*; u talijanskom je pak izvorno značenje izgubljeno, *calcio* (lat. *calx* - peta, mamuza). U hrvatskom jeziku riječ nogomet označava igru u kojoj se lopta udara nogom i glavom, a cilj igre je pobjeda postizanjem više pogodaka, tj. golova.⁴⁷

Današnji sport udaljio se od svoje izvorne uloge i postao medij koji promiče kult tijela i ljepote. S vremenom je i nogomet u našoj kulturi izgubio temeljno, izvorno obilježje. Postao je žrtva spektakularnosti i komercijalizacije, koja od svih što su uključeni u fenomen nogometa zahtijeva „zaborav igre”.⁴⁸ O svemu se govori, a najmanje ili ništa o igri, o potezima, o akcijama na terenu, o cijelim utakmicama. Prevelika konzumacija medija, interneta, televizije, uzela je svoj danak. Sve manje mladih prepoznaje potrebu organizma za kretanjem, te samo manjina prakticira sport. Naime, još uvijek postoji velika praznina u našem znanju i razumijevanju nogometne igre i sporta uopće. Čini se, doista, da fenomen sporta pomalo proždire igru.⁴⁹

⁴⁶ Ovu ideju zastupa Pier Paolo Pasolini, talijanski pisac i novinar. Usp. Oreste Tolone, *Il calcio come simbolo escatologico*, u: Bernhard Welte, *Filosofia del calcio*, Morcelliana, Brescia, 2010., 7-8.

⁴⁷ Usp. Vladimir Anić, *Rječnik hrvatskoga jezika*, Novi Liber, Zagreb, 1994., 552.

⁴⁸ Martin Heidegger (1889. - 1976.), njemački filozof, pisao je o „zaboravu bitka”. Kritizirao je tradicionalnu metafiziku koja je zaboravila osnovnu filozofsku kategoriju - bitak!

⁴⁹ Usp. Kristijan Krkač, *Filozofija nogometa*, Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2012., 35.

3. ONTOLOŠKA STRUKTURA NOGOMETA

Može li se uopće govoriti o ontologiji nogometa? Na prvi pogled ova dva pojma čine se nespojivima. No čini se da ovo pitanje ipak ima smisla nakon Kantova filozofiranja i razlikovanja „stvari za nas” i „stvari po sebi” (*Ding an sich*), čime ova problematika prelazi na spoznajno-teorijsku razinu, jer ono što postoji samo po sebi neovisno je o subjektu koji spoznaje. Kant je težište spoznajnog odnosa premjestio s objekta na subjekt i time osnovnu ulogu u razumijevanju postavio na subjektivnost subjekta. Naime, mi svijet doživljavamo u prostoru i vremenu, a to su kategorije koje za Kanta nisu realne, nego idealne. Ne postoje neovisno o nama, postoje samo u umu, one su forme našega opažanja, što bi značilo da svijet koji postoji u prostoru i vremenu jest svijet kakav nam se priviđa, a ne onakav kakav jest. Iz tog zaključujemo da postoji i zbiljski svijet koji nam šalje te privide. To je svijet u kojemu su stvari ono što doista jesu, svijet stvari po sebi (*noumenon*), a ne svijet pojava (*fenomen*). Prostor i vrijeme nisu odredbe stvari o sebi, niti su ne-stvari ili nad-stvari koje samostalno opstoje. Prostor i vrijeme su zajedno dvorište za sve stvari koje nam se osjetilno pojavljuju, a subjekt ga održava i unaprijed zacrtava. Tako prostor i vrijeme postaju dvorište razumijevanja čovjekova subjekta i kao takve mu pripadaju.⁵⁰ Ontologija kao filozofska disciplina bavi se bitkom i s njim povezanim pitanjima, proučava ono što jest, usredotočena je na pitanja naravi bitka, postojanja i opstojnosti. No središnje pitanje kad je riječ o nogometu, u okviru ontologije, odnosi se na problem identiteta, smislenoga govora o njegovim identitetskim posebnostima. Ontologija nogometa raspravlja što je nogomet, što jest, a što nije u nogometu. Sukladno tome raspravlja o dijelovima nogometne igre, o njihovom međusobnom odnosu, o odnosu dijelova prema cjelini nogometne igre i o samoj cjelini nogometne igre. Nastoji odgovoriti na pitanja koja se odnose na loptu, igrače, suradnju igrača bilo u fazi obrane ili napada, o pojedinim vrstama akcija, o odnosu igre na pravila, na prostor i vrijeme, o samoj igri, o cjelini strategije, stilu i taktici, bilo da se odnosi na pojedine utakmice ili pak na igru pojedine momčadi.⁵¹

Kada govorimo o suvremenom nogometu pod plaštem ontologije, uviđamo da su identitetske posebnost ove igre, njezina ključna svojstva, zanimljivost i neizvjesnost. Vidljivo je da nogomet pobuđuje pozornost koja proizlazi iz natjecateljskog svojstva, tj. dinamičnosti

⁵⁰ Usp. E. Fink, *Igra kao simbol svijeta*, 51.

⁵¹ Usp. K. Krkač, *Filozofija nogometa*, 55-59.

i neizvjesnost, koja lišava čovjeka sigurnosti u konačni rezultat i predvidljivosti, a proizlazi iz virtualno beskrajnih mogućnosti razvoja događaja akcije i procesa igre koje ostvaruju tehnikom, taktikom i strategijom.⁵²

U nogometnoj igri svaki igrača u momčadi ima svoju određenu ulogu na određenom dijelu terena. Uloga koju igra i mjesto na kojem stoji na terenu definiraju ga kao igrača. Nogometna momčad sastoji se od jednog vratara, čija je glavna uloga čuvanje gola, i deset aktivnih igrača, koji obavljaju razne zadatke u veznom redu, obrani ili napadu. Vatar je jedini igrač kojemu je dopušteno igrati rukom, i to u omeđenom prostoru. Odgovornost koju nose svrstava vatare u najvažnije osobe svake momčadi. Njihove su pogreške vidljive i imaju najveći utjecaj na razvoj utakmice, dok pogreške ostalih igrača ne moraju biti tako sudbonosne kao pogreške čuvara mreže.

Ispred vratara nalaze se braniči čija je primarna zadaća potpora vataru i sprečavanje protivnika da zapucaju prema голу. Pozicija veznih igrača je između napadača i braniča, a dužnost im je osvajanje posjeda lopte i upošljavanje napadača koji su postavljeni najbliže protivničkom голу. Glavna dužnost napadača je zabijanje golova. Nogomet je igra koja ima određenu logiku svojstvenu samo igrama i nema je među ostalim ljudskim djelatnostima. Ovom igrom upravljaju krajnje jasna pravila, koja ostavljaju veliki prostor slobode mogućnostima pojedinca, koje dolaze do izražaja u improvizaciji, promjeni položaja, taktike, faktoru iznenađenja za protivnika. Spontanost i nadahnuće pojedinca jest upravo ono najuzbudljivije u nogometu.⁵³

Nogomet u sebi predstavlja jedinstveni spoj nespojivoga - kreacije (*eros*)⁵⁴ i destrukcije (*tanatos*).⁵⁵ Eros je stvaralački princip u nogometu koji svoje mjesto nalazi u ljepoti nogometne igre. To je sposobnost viđenja i rješavanja naizgled nerješivih problema unutar procesa igre, a manifestira se u pronalaženju neobičnih, maštovitih i nadahnutih rješenja pojedine akcije. No suvremeni nogomet ostavlja vrlo malo prostora kreaciji, jer je postao žrtva rezultata do te mjere da se određene taktičke zamisli „kanoniziraju”, ubija se originalnost i kreativnost pojedinca unutar različitih sustava igre.

⁵² Usp. K. Krkač, *Filozofija nogometa*, 52.

⁵³ J. Doyle, *Svijet je lopta*, Znanje, Zagreb, 2010., 40.

⁵⁴ Eros je kod Hesioda i orfičkim teogonijama stvaralačko božanstvo, svjetski princip stvaralačkog života (kozmogonički Eros). Usp. *Eros*, Filozofijski rječnik, Nakladni Zavod Matice hrvatske, Zagreb, 1989., 95.

⁵⁵ Tanatos je u grčkoj mitologiji personifikacija smrti. Sin je Noći (Nikte) i blizanac Sna (Hipnosa).

Za razliku od stvaralačkog principa, u igri je prisutan i destruktivni princip, *tanatos*. On je prisutan u defenzivnom sustavu igre kojemu je glavna nakana, razgradnja, opstrukcija igre, rušenje protivničke napadačke strukture s nakanom da se zaštiti vlastiti gol.

Popularnost i nadmoć nogometa nad svim ostalim sportovima ogleda se u njegovoj jednostavnosti i pristupačnosti svima. Pristupačnost u sebi otvara kategoriju univerzalnosti, sveopće dostupnosti svim ljudima, bez obzira na njihov društveni status i intelektualne sposobnosti. Nogomet je jednostavna igra, nije zamršen i složen, lako je shvatljiv, usvojiv i izvediv. Postao je najmasovniji i najrašireniji sport na svijetu. U njemu uživaju ne samo oni koji igraju nego i oni koji ga gledaju izravno ili putem malih ekrana i zato je popularan. Prešao je svoj put od igre za zabavu i razonodu i postao unosan posao za one koji se njime bave. Njegova popularnost danas je dosegla takve razmjere da ga mnogi nazivaju „najvažnijom sportskom stvari na svijetu”.

Ako zanemarimo glavne aktere ove igre, igrače, njezine dijelove i pravila te se usredotočimo na svojstva temeljnog entiteta u nogometu, nogometnu utakmicu, dolazimo do zaključka da su utakmice kao entiteti u prostoru i vremenu procesi koji se sastoje od akcija kao događaja i kao takvi zahtijevaju određenu ontologiju događaja i procesa. Time procesi i događaj postaju međusobno uvjetujući pojmovi. Proces i ovdje predstavljaju ukupnost radnji koje se poduzimaju da se dobije određeni rezultat koji predstavlja novo stanje, kauzalno proizvedeno prethodnim stanjem. Događaj kao osnovna sastavnica zbilje na području igre promatran je kroz pojam mijene. Posebnosti među događajima i procesima kao što su neizvjesnost, neponovljivost i natjecateljski karakter dio su ontološke strukture nogometne igre.

Naime, nikada nije potpuno izvjesno, nije potpuno predvidljivo kako će se odvijati utakmica, hoće li se uopće završiti, niti je potpuno predvidljivo kakav će biti konačni rezultat, a još manje kako će se rezultat mijenjati tijekom utakmice. Svaka je utakmica neponovljiva. Da dvije iste momčadi igraju u nizu više utakmica, svaka bi bila drugačija, bez obzira na njihova nastojanja da izvedba bude ista. Tome je tako jer previše varijabli utječe na tijek događaja i male razlike mogu potpuno promijeniti razvoj situacije.

U nogometu vrijedi i općeniti princip holizma - „cjelina je više nego zbroj njezinih dijelova”. Nije rijetkost da momčad koja ima slabije pojedince (dijelove) igra bolje (cjelina) i može pobijediti momčad koja ima bolje pojedince (dijelove), ali igra lošije, i to dodaje posebnu čar nogometu, napose u današnje vrijeme potpune komercijalizaci-

je nogometa. Tako dolazimo do zaključka da je usklađenost (uigranost) dijelova (igrača u akcijama) sržna za cjelovitost koja presudno utječe na igru i krajnji rezultat.⁵⁶

Važnost jednoga gola još je jedna od specifičnosti nogometa, ono što ga čini nadmoćnim nad drugim sportovima, što značajno povećava izgled slabijoj momčadi da u igri nadvlada jačeg suparnika.

Nogometna lopta je okrugli objekt (predmet) koji se napucava između igrača bilo kojim dijelom tijela osim rukom. Već na razini arhaičnih kultura simbolizirala je savršenstvo i cjelovitost. Za pitagorejce lopta je bila najsavršenije geometrijsko tijelo. Puna je simboličnog značenja, religioznog i metafizičkog. Gledano filozofski lopta predstavlja svijet, koji se stalno okreće i kotrlja. Ta slika mijene svijeta slika je čovjekova života, čime nogomet postaje metafora života. Time želimo naglasiti da nogomet zahvaća sve segmente čovjekova življenja i utječe na njih, da postaje nova globalizacijska značajka, nova vrsta međunarodnog jezika i komunikacije.

Nogomet istodobno razdvaja i spaja. Utakmica je ogorčena borba. Klubovi se bore i napadaju. Za ostvarenje povoljnog rezultata neophodno je imati neprobojnu obranu i ubojite napadače. Unatoč tome što nijedna momčad ne želi izgubiti, mirno se prihvaća poraz jer po svojoj naravi svako sportsko nadmetanje promovira mir, poštovanje, prijateljstvo. Natjecanja su svečanosti koja slave nogomet i njegovu moć da združi ljude, ujedinjuju dionizijski i apolonijski karakter čovjekove naravi. Opijenost i pretjeranost miješaju se s redom i umjerenošću.⁵⁷

Ontologija, kao i filozofija nogometa i športa, načelno i u cjelini, svakako pomaže pri „razumijevanju” igre u njezinim dijelovima, pri razumijevanju odnosa dijelova prema cjelini, pri razumijevanju cjeline, ali i pri „opisivanju” nogometne igre.⁵⁸

3.1. Nogomet - metafora života

Premda se nogomet promatra kao globalni fenomen koji je sam po sebi razumljiv, sagledan u svojoj dubljoj analizi otvara mnoga pitanja koja su plod različitih pristupa i gledanja na jedan jedinstveni događaj. Što se, doista, krije iza jednog nogometnog događaja? Mnogi danas nogomet vide kao arhaično naslijeđe koje pripada

⁵⁶ Usp. K. Krkač, *Filozofija nogometa*, 58-61.

⁵⁷ Usp. J. Doyle, *Svijet je lopta*, 15-16.

⁵⁸ Usp. K. Krkač, *Filozofija nogometa*, 61.

etologiji.⁵⁹ Biologija ponašanja nogomet vidi kao ostatak, preživjelo ponašanje jednoga vremena, vrijedno očuvanja. Nogomet je više nego bilo koji drugi sport sačuvao u sebi izvorne elemente koji su vlastiti obredu lova. U njega je uključena strategija, taktika, suradnja, opasnost, težnja, koncentracija, otpornost, vještina, domišljatost, hladnokrvnost, vidik, cilj, motiviranost - elementi koji se ni u jednom drugom sportu ne pojavljuju u cijelosti. To nas vodi zaključku da nogomet nije ništa drugo doli evolucija lovačkih hajki sa svim ritualima koje sa sobom nosi, a nogometaš evolucionarni lovac.⁶⁰ Nogomet, kao i velika većina grupnih sportova, može se promatrati kao stimulativan, poticajan model, koji razvija osjećaj pripadnosti i zajedništva, kao sredstvo preko kojega novi članovi zajednice prihvaćaju socijalno (društveno) ponašanje odraslih. Pojedinci se odgajaju za zajedništvo, potiče ih se na usvajanje određenih načela shvaćanja, prosuđivanja i uključivanja drugih. Premda mu je jedna od bitnih značajki da kod ljudi potiče izlivanje jakih emocija i da su moderne sportske arene postale privilegirana mjesta kolektivnih emocija, današnji nogomet promatran kao određeni civilizacijski proces nosi u sebi emotivnu racionalizaciju društva, koja se sastoji u tome da se svede na minimum ili u potpunosti eliminira emotivni i moralni šok; stoga se izrađuju kodeksi ponašanja svjesno utemeljeni na represiji ovladavanja pobudama i strastima u korist samokontrole i smanjenja napetosti na stadionima.⁶¹ Neki upravo u nogometu i natjecateljskim igrama vide pobunu protiv vlastite prirodnosti i protiv neumoljive pravilnosti i potreba koje ona uključuje. Čovjek mrzi vlastitu prirodu i želi se nje osloboditi. Stoga je kršenje pravila i nasilje koje se veže uz nogomet negativna strana ove priče, i igra dva različita načina, dvije težnje preko kojih čovjek nastoji potvrditi svoju autonomiju, radeći ono što nije korisno, nešto sasvim proizvoljno, protiv vlastite prirode. Unatoč svemu navedenom nogomet može predstavljati jedinstven način opisa alternativnih svjetova, hipotetskih kraljevstava različitih od važećih, u kojima se potvrđuju napredni oblici mirnoga suživota, koje su u stanju anticipirati Božje kraljevstvo na zemlji.⁶²

⁵⁹ Etologija (grč. *ἦθος*: *ethos* - navika, običaj, narav, karakter + *λογος*: *logos* - nauka, znanost, učenje) znanost koja proučava običaje i moral pojedinih društava i religijskih zajednica. Dok etika proučava izvore, svrhu i kriterije moralnog ponašanja, etologija ga proučava objektivno, bez vrednovanja. *Opći religijski leksikon*, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, Zagreb, 2002., 249.

⁶⁰ Usp. Ernesto Tolone, *Il calcio come simbolo escatologico*, u: Bernnhard Welte, *Filosofia del calcio*, Morcelliana, Brescia, 2010., 17-19.

⁶¹ Usp. Ernesto Tolone, *Il calcio come simbolo escatologico*, 14-15.

⁶² Usp. *Isto*, 23.

Za Bernharda Weltea, njemačkog filozofa i teologa, nogomet je „metafora života”. Pripada posebnosti našega života, prekida ozbiljnost svakodnevnice. Igrajući, ulazimo jedan novi red, laganiji i djetinjastiji, koji se razlikuje od uobičajenog, uglavnom obilježenog radom. U njemu se oslobađamo tereta i ozbiljnosti svakodnevnog života. Očito je da nogometna igra, kao i sve druge srodne igre, ne ulazi u okvir racionalnoga i razumskoga uređenja života.⁶³ Protagonisti nogometne igre su igrači, ali i oni koji promatraju, tj. gledaju. Mnogi gledatelji nogometa vide u simbolici ove igre svoj vlastiti život. To u velikoj mjeri objašnjava i veliko zanimanje za nogomet. Kao i život, tako je i igranje (utakmica) jedinstven događaj, koji nam se neprestano u vremenu nudi kao tobože jedino što ima smisla.⁶⁴ Kada se momčadi spuste na teren, vrijeme kreće, čeka se rezultat. U životu nije moguće predviđati, potrebno je čekati da prođe vrijeme i da se okruni pobjednik. Ono što se događa na nogometnom terenu, događa se u životu unutar jednoga prostora i u određenom vremenu, nad kojim čovjek nema moć; na temelju povijesnog iskustva, svjestan svoje snage, različitih mogućnosti, nalazi se na bojnom polju, unutar nesporazuma, prepušten protivnicima koje nije birao. Poistovjećuje se s pobjednicima, s onima koji su uspjeli poraziti nesreću, nadvladati unatoč nepovoljnim uvjetima. Sve to nogomet čini ozbiljnom stvari.⁶⁵

Nogometna igra je u pravome smislu riječi bitka, drugačije okarakterizirana bila bi dosadna, izgubila bi svoju bit, svoj mitološki i arhetipski karakter, svoj šarm. Samo takva borba, sa svojim sukobima (*konfliktima*) može se definirati „natjecateljskom utakmicom” (*Kampf der Rivalität*). Ovakva utakmica ima i svoja ograničenja. Igrači, premda su na suprotnim stranama, nisu neprijatelji. Ljudi uvijek imaju protivnike (*Gegner*), nalaze se na istom terenu, natječu i sukobljavaju. Jedino što se ne zna do samoga kraja, jest pobjednik. To je ono što se ne može znati prije, samo poslije. I to je upravo ono što zanosi i oduševljava u ovoj igri, premda je oduvijek nepromijenjena i ista. Živjeti znači natjecati se s vlastitim konfliktima, koji ne moraju i ne mogu biti uklonjeni iz života čovjeka, oni mu pripadaju. Igra nas, stoga, poučava da postoji obzor legitimnih sukoba, svjedoči činjenicu da se upravo među djecom, braćom i prijateljima rađaju neprestana rivalstva, što dovodi do zaključka da su natjecateljski sukobi dio prirode ljudskog suživota i kao takvi mogu biti neovisni o svom uzroku.

⁶³ Usp. Bernhard Welte, *Filosofia del calcio*, Morcelliana, Brescia, 2010., 51.

⁶⁴ Usp. Isto, 33.

⁶⁵ Usp. Ernesto Tolone, *Il calcio come simbolo escatologico*, 25.

U posljednje vrijeme nogomet je dio religiozne dimenzije čovjeka. Oponaša religijske sheme, postao je svjetovna religija, stadioni su hramovi, a gledatelji „vjerni” navijači, koji su opijeni sposobnošću i veličinom pojedinaca koji nadilaze ovozemaljsku sferu i postaju „sveci” koji postaju neiscrpan izvor nade i od kojih se očekuje čudo. Navijanje nije ništa drugo nego obred pročišćenja, zaborava, odvajanja čovjeka od krute stvarnosti i životnih tegoba, od zbiljskog života i barem na trenutak prebacuje u ono nestvarno i nezbiljsko.⁶⁶ Znak križa koji igrač na sebe stavlja kad je označen početak utakmice, pokazivanje na majicama svoje pripadnost Isusu, veličanje pape, zahvale nebu poslije pobjede primjeri su „delokalizacije” (preseljenja) religioznih gesta i potvrde da je nogomet postao popularna religija sekularnog tipa u području očaranosti (fascinacije). Nije lišen liturgije, stoga je u epskoj formi sposoban prilagoditi se potrebama postmodernog društva i proizvesti neke strukture mita, svetoga i kulta.⁶⁷

Nogomet kao igra, teološki interpretiran, izričaj je principa nada, što je i prije samoga Ernesta Blocha bio kršćanski princip eshatološki orijentiran i to nastavlja biti; to je anticipiranje jednoga očekivanog i željnog oblika života, jedne forme života, po svojoj naravi mirne, koja ne mora biti dosadna zbog nedostatka živih sukoba koja u svojoj živahnosti i smionosti nikada ne smije biti neprijateljski raspoložena.⁶⁸

ZAKLJUČAK

Čovjek nije samo *Homo sapiens* i *Homo faber*, on je i *Homo ludens*, biće koje se igra. Sport je fenomen od velikog društvenog i kulturnog značenja kojim se bavi mnoštvo ljudi. On je aktivnost kojoj se pristupa s velikim zanimanjem i zadovoljstvom, slavi ljepotu prirodnosti ljudskoga tijela i njegovih mogućnosti, snaži ljudsko tijelo i ljudsku dušu, metafora je ljudskog života. No današnji sport se izgubio u spektaklu koji je postao dominantan oblik izražavanja suvremenog načina života, te mu stoga prijeti opasnost od pretjeranih i nerealnih zahtjeva koji se svode na granice ljudskih mogućnosti.⁶⁹

⁶⁶ Usp. J. Doyle, *Svijet je lopta*, 18.

⁶⁷ Usp. Marco i Tobia dal Corso, *Bibbia e calcio: Il gioco del pallone e la narrazione biblica*, Claudiana, Torino, 2014., 12-13.

⁶⁸ Usp. Bernhard Welte, *Filosofia del calcio*, 34-42.

⁶⁹ Usp. Dragan Koković, *Društvo, nasilje i sport*, Mediteran, Novi Sad, 2010., 79.

Svaka je igra smisljena funkcija, nešto znači. Ne počiva na racionalnome, suprotstavlja se zbilji, ona je ne-zbilja, ali se za nju ne može reći da je neozbiljna. Povezana je s drugim kategorijama života koje su obuhvaćene pojmom ne-zbilje, smijehom, razonodom, šalom, komičnim, ludošću, ali se ne može poistovjetiti ni s jednim od navedenih pojmova. Ona je oblik događanja života, jedna od formi u kojoj život živi sam sebe. Nogometna igra ima određenu logiku kojom upravljaju krajnje jasna pravila što ostavljaju veliki prostor slobodi, spontanosti, nadahnuću i improvizaciji. Stoga nam ontologija kao filozofska disciplina pomaže pri razumijevanju i opisu identitetskih posebnosti nogometne igre koje ju čine neodvojivom strukturom ljudskoga života.

„Profesionalni nogomet čini sve moguće da uništi energiju koju sa sobom nosi ta igra, ali će ona preživjeti unatoč svemu. Možda je odgovor baš u tome što nogomet ne prestaje biti igra koja zadivljuje (...). Koliko god ga tehnochrati do u detalje programirali, a moćnici svojatali, nogomet nastavlja biti umjetnost improvizacije. Gdje to najmanje očekuješ, vani iziđe ono nemoguće (...)”⁷⁰ To je upravo ono što nogomet čini posebnim i sveprisutnim.

ONTOLOGY OF FOOTBALL GAME

Summary

This paper deals with game and football as a philosophical problem. The purpose is to read the football game with ontological key. The first part talks about the game as a phenomenon of human existence which is an integral part of human ontological structure, one of the fundamental determinants that define him/her, the form in which life lives itself. From its very beginnings philosophy has dealt with the game as a specific human activity inseparable from human existence. There certainly belong games with the ball and therefore, in the second part, we present a brief historical overview and development of game with a special emphasis on football. Although football is seen as a global phenomenon and easy to understand, perceived in its deeper analysis it opens up many questions which are the result of different approaches and looks at a unique

⁷⁰ Eduardo Galeano, *Splendori e miserie del gioco del calcio*, Sperling&Kupfer, Milano, 2009., 266.

event; so the third part of this paper is dedicated to the ontological structure of football, its key features, attractions, uncertainty and accessibility to everyone, pushing it to the top of popularity and making it the most important secondary thing in the world. In this part ontology helps in describing and understanding the football game itself, which has become the metaphor of our life.

Key words: game, football, ontology, ball, uncertainty, attraction, metaphor